

BAB I

PENDAHULUAN

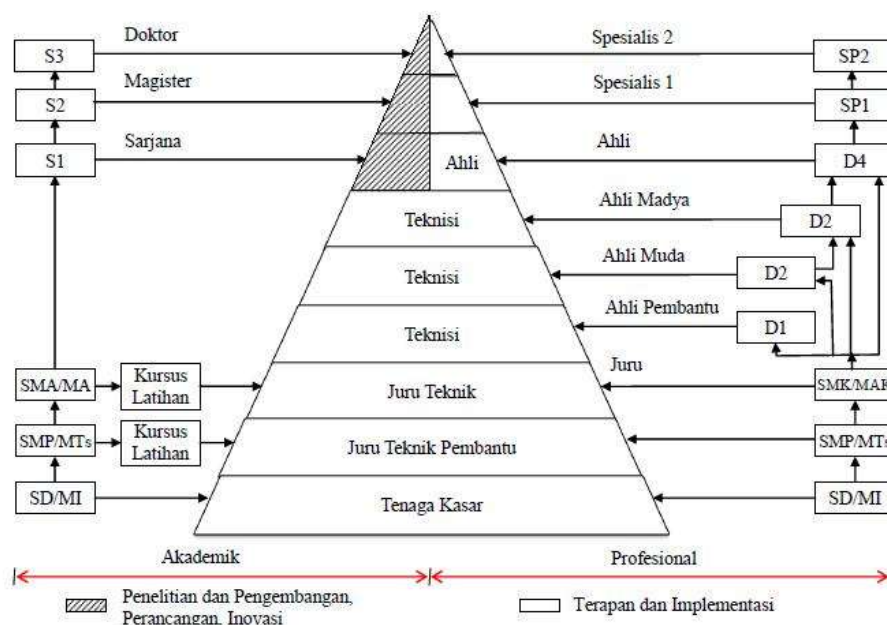
1.1 Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya IPTEK dalam berbagai bidang kehidupan, mengakibatkan persaingan yang ketat antar negara dalam berbagai bidang. Indonesia sebagai negara berkembang tentunya harus terus meningkatkan daya saing dengan negara-negara lain guna terus meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Untuk mempercepat dan menggairahkan pertumbuhan ekonomi, adalah dengan meningkatkan kualitas SDA di berbagai sumber yang salahsatunya adalah dengan pendidikan. Dalam kaitannya dengan pendidikan tentu yang harus dibangun guna meningkatkan kualitas SDM masyarakat adalah dengan terus menerus menyempurnakan sistem pendidikan yang telah ada, karena bagaimanapun sistem pendidikan adalah landasan bagi dunia pendidikan untuk menentukan langkah-langkah kebijakan strategis bagi setiap jenjang pendidikan.

Sistem pendidikan nasional di Indonesia, penyelenggaraan pendidikannya dapat dibedakan dalam dua kelompok pendidikan, yaitu pendidikan akademik, dan pendidikan profesional. Pendidikan akademik merupakan penyelenggaraan program pendidikan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik mengembangkan potensi akademik untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan profesional merupakan penyelenggaraan program pendidikan yang mempersiapkan peserta didik meningkatkan potensi kompetensi sesuai bidang keahliannya. Pendidikan profesional ini termasuk dalam kategori penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi dunia kerja.

Sistem penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi pada dunia kerja di Indonesia, terdapat dua istilah pendidikan yang digunakan, yaitu: pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi. Dalam Pasal 15 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, sedangkan pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang

mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana. Dengan demikian, pendidikan kejuruan merupakan penyelenggaraan jalur pendidikan formal yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan tingkat menengah, yaitu: pendidikan menengah kejuruan yang berbentuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan vokasi merupakan penyelenggaraan jalur pendidikan formal yang diselenggarakan pada pendidikan tinggi, seperti: politeknik, program diploma, atau sejenisnya. Uraian di atas menunjukkan bahwa pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi merupakan penyelenggaraan program pendidikan yang terkait erat dengan ketenagakerjaan. Hubungan antara jenjang pendidikan di sekolah dengan ketenagakerjaan dapat diilustrasikan seperti Gambar 1.1



Gambar 1.1
Piramida Ketenagakerjaan dan Jenjang Pendidikan Sekolah

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang dikembangkan untuk menyiapkan dan/atau meningkatkan kualifikasi sumber daya manusia sebagai tenaga kerja terlatih memasuki dunia kerja yang menguntungkan bagi dirinya. Orientasi pengembangan pendidikan kejuruan diarahkan kepada program-program keahlian yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap kerja, pengalaman, wawasan, cara-cara berfikir kritis, kemampuan berkomunikasi

efektif baik secara oral dan tertulis, berjiwa entrepreneurship, mampu mengakses dan menganalisis informasi, memiliki rasa ingin tahu dan mampu berimajinasi, serta memiliki jaringan yang dapat membantu diri siswa mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan pilihannya. Yang dicari dan dipilih oleh siswa pendidikan kejuruan adalah program keahlian yang memiliki prospek karir yang baik dan menguntungkan dimasa depan.

Menurut Wardiman (1998:32) pendidikan kejuruan dikembangkan melihat adanya kebutuhan masyarakat akan pekerjaan. Pendidikan kejuruan melayani tujuan sistim ekonomi, wahana pengembangan SDM, peka terhadap dinamika kontemporer masyarakat. Dengan demikian pendidikan kejuruan juga harus adaptif terhadap perubahan-perubahan dan difusi teknologi, mempunyai kemanfaatan sosial yang luas. Sebagai pendidikan yang diturunkan dari kebutuhan ekonomi pendidikan kejuruan jelas lebih mengarah pada *education for earning a living*. Pendidikan kejuruan berfungsi sebagai penyesuai diri "akulturasi" dan pembawa perubahan "enkulturasi". Pendidikan kejuruan mendorong adanya perubahan demi perbaikan dalam upaya penyesuaian diri dengan perubahan.

Hubungannya dengan alasan dan pertimbangan di atas, SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menyiapkan peserta didiknya untuk mampu langsung terjun ke dunia kerja diharapkan menjadi pemimpin-pemimpin bangsa masa depan, sudah sepantasnya menjadi pelopor dalam mengembangkan dan penggerak ekonomi Nasional bahkan Internasional. Hal ini sejalan dengan visi direktorat pembinaan SMK yaitu terwujudnya SMK bertaraf internasional, menghasilkan tamatan yang memiliki jati diri bangsa, mampu mengembangkan keunggulan lokal dan bersaing di pasar global

Kenyataan yang terjadi, lulusan SMK menjadi penyumbang terbesar pengangguran di Indonesia. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), pada Agustus 2013 jumlah pengangguran di Indonesia sebanyak 7,39 juta orang dan 11,21% dari total tersebut atau sekitar 814 ribu orang, merupakan tamatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Angka tersebut meningkat dibanding Agustus 2012 yang sebesar 9,87%. Artinya tamatan SMK lebih banyak menjadi

pengangguran dibanding yang lainnya. Data tingkat pengangguran terbuka (TPT) penduduk usia 15 tahun ke atas menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan, 2012–2014 dapat dilihat pada tabel 1.1 yang diambil dari Badan Pusat Statistik.

Tabel 1.1
Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Penduduk Usia 15 Tahun Ke Atas Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan, 2012–2014 (persen)

Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	2012*)		2013*)	
	Februari	Agustus	Februari	Agustus
SD ke bawah	3,59	3,55	3,51	3,44
Sekolah Menengah Pertama	7,76	7,75	8,17	7,59
Sekolah Menengah Atas	10,41	9,63	9,39	9,72
Sekolah Menengah Kejuruan	9,50	9,92	7,67	11,21
Diploma I/II/III	7,45	6,19	5,67	5,95
Universitas	6,90	5,88	4,96	5,39
Jumlah	6,24	6,07	5,82	6,17

Sumber: Data BPS 2013

Persoalan mendasar ketenagakerjaan di Indonesia saat ini adalah meningkatnya tingkat pengangguran. Ini disebabkan pertambahan angkatan kerja baru lebih besar dibanding pertumbuhan lapangan kerja produktif yang dapat diciptakan setiap tahun. Agar daya serap lulusan dari sejumlah SMK tinggi maka salah satu usaha pemerintah yang perlu dilakukan adalah adanya kebijakan regulasi pembentukan SMK menurut sector lapangan usaha dan profil ketenagakerjaan pada tingkat lokal, nasional, serta internasional yang akan sangat berguna untuk merencanakan kebutuhan SMK di masa yang akan mendatang. Secara tidak langsung, hal ini merupakan cara SMK untuk menyediakan tenaga kerja sesuai dengan kebutuhan DU/DI yang relevan dengan sumber daya masing-masing daerah. Kebutuhan program pendidikan SMK ditentukan oleh adanya kebutuhan akan kualifikasi jabatan dan keterampilan tenaga kerja yang sangat diperlukan guna mengembangkan berbagai sector perekonomian bangsa.

Program kewirausahaan di SMK pada dasarnya merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai kewirausahaan melalui pembiasaan, penanaman sikap, dan pemeliharaan perilaku wirausaha.

Kewirausahaan pada hakikatnya adalah sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata. Pendidikan kewirausahaan selama ini telah dipertimbangkan sebagai salah satu faktor penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan hasrat, jiwa dan perilaku berwirausaha di kalangan generasi muda. Terkait dengan pengaruh pendidikan kewirausahaan tersebut, diperlukan adanya pemahaman tentang bagaimana mengembangkan dan mendorong lahirnya wirausaha-wirausaha muda yang potensial sementara mereka berada di bangku sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa keinginan berwirausaha para pemuda merupakan sumber bagi lahirnya wirausaha-wirausaha masa depan. Menurut Bahaudin dalam Priyambodo (2010:4) seorang wirausahawan adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan, mencari, dan memanfaatkan peluang dalam menuju apa yang diinginkan sesuai dengan yang diidealkan. Kewirausahaan yang biasa disebut juga wirausaha diyakini memberikan sejumlah manfaat, diantaranya adalah dapat memberikan kesejahteraan kepada masyarakat dengan jalan meningkatkan kemampuan wirausaha sendiri, memberikan banyak lowongan pekerjaan, menawarkan berbagai produk dan jasa kepada konsumen, dan pajak yang dibayarkan kepada pemerintah.

Pemerintah saat ini memberikan porsi yang cukup besar untuk pengembangan kewirausahaan, baik untuk menumbuhkan perekonomian suatu daerah tertentu, maupun mendorong sekolah untuk memberikan bekal kepada para siswanya supaya memiliki jiwa kewirausahaan, sehingga diharapkan setelah siswa ini lulus, maka mereka tidak hanya berkonsentrasi menjadi tenaga kerja namun juga membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain. Pada intinya kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (kreatif dan inovatif). Kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru, inovasi adalah bertindak melakukan sesuatu yang baru. Secara etimologis kewirausahaan (entrepreneurship) pada hakikatnya merupakan suatu kemampuan dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga. Tetapi

pada kenyataannya, hal ini tidak sejalan dengan proses pembelajaran di tingkat SMK, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika siswa lulus, mereka pintar secara teoritis. Namun, mereka belum mampu menganalisis, mengevaluasi dalam memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian-bagian dalam keseluruhan struktur atau tujuan. Siswa juga belum mampu memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru atau membuat suatu produk yang orisinal. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan sesuatu produk orisinal diperlukan adanya metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Hasil observasi lebih lanjut memperlihatkan bahwa tingkat berpikir kreatif siswa SMKN 1 Bandung masih tergolong rendah yakni sebesar 37,17%.

Tabel 1.2
Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI

Kelas	Jumlah Siswa	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (%)			
		Berpikir Luwes (Flexible)	Berpikir Lancar (Fluency)	Berpikir Orisinal	Berpikir Terperinci (Elaborasi)
X1	36	41,75	40,80	32,77	38,33
X2	36	41,80	39,33	34,50	35,20
X3	36	40,87	35,67	34,50	31,23
Rata-Rata		41,47	38,36	33,92	34,92

Sumber : Pra Penelitian, data diolah

Pengolahan data pada Tabel 1.2, merupakan hasil dari jumlah siswa menjawab benar pada setiap item soal dibagi jumlah siswa dikali 100%. Setiap indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih di bawah 50%. Hal tersebut menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah.

Penulis mendapati bahwa salah satu penyebab rendahnya tes formatif yang dicapai oleh siswa SMKN 1 Bandung disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Seperti yang diungkapkan Gulo (2004:140) bahwa metode pembelajaran konvensional memiliki kelemahan, sebagai berikut :

- a. Metode-metode Konvensional cenderung pada pola strategis ekspositorik yang berpusat pada guru. Pola interaksi cenderung pada komunikasi satu arah. Sehingga sukar bagi guru untuk mengetahui dengan pasti sejauh mana siswa memahami informasi yang telah disampaikan.
- b. Metode-metode konvensional cenderung menempatkan posisi peserta didik sebagai pendengar dan pencatat.
- c. Keterbatasan kemampuan pada tingkat rendah. Dilihat dari segi taksonomi tujuan pengajaran, konvensional hanya mampu mengembangkan kemampuan siswa pada tingkat pengetahuan sampai pemahaman.

Adanya kelemahan-kelemahan dalam metode pembelajaran konvensional, maka untuk saat ini diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, peran guru adalah sebagai fasilitator. Guru harus mampu membantu siswa untuk memperoleh pemahamannya sendiri terhadap materi.

Menurut Beyer dalam Lang dan Evans (2006:444) mengatakan bahwa guru dapat menyediakan lingkungan belajar di kelas yang memungkinkan peserta didik terlibat di dalamnya. Dalam memberikan materi pelajaran guru harus mampu mengintegrasikan panduan yang jelas dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam proses berpikir. Guru dituntut agar bisa memotivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Dalam hal ini, guru harus terampil dalam menggunakan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Permasalahan kreatif tersebut menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Maslow dalam Munandar (2009:31) mengatakan “Kreatifitas penting karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia”. Jika proses pembelajaran memuat

kemampuan berpikir yang kreatif maka tentu saja aktivitas belajar akan terjadi dan kesemuanya itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dapat dimiliki siswa.

Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang demikian perlu dilakukan upaya antara lain berupa perbaikan strategi pembelajaran yaitu mengubah metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa, sehingga mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Metode pembelajaran *discovery* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kreatif, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran *discovery* memiliki kelebihan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat memahami benar konsep yang telah dipelajari, jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa.

Menurut Gorman (1978:105), pembelajaran menggunakan metode penemuan dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu *free guided discovery* (penemuan bebas) dan *guided discovery* (penemuan terbimbing). Penulis berpendapat bahwa metode penemuan bebas kurang tepat digunakan karena pada umumnya siswa masih membutuhkan konsep dasar untuk dapat menemukan sesuatu. Untuk itu, metode *guided discovery* diharapkan dapat dengan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Bruner (dalam Widodo, 2010: 37) mengungkapkan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Hal inilah yang penulis yakini akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam hal berpikir kreatif. Untuk itulah penulis mengangkat judul **“Pengaruh Metode *Guided Discovery* Terhadap**

Peningkatan Berpikir Kreatif (Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Kewirausahaan Pada Siswa kelas XI PS SMKN 1 Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan membahas beberapa permasalahan diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *guided discovery* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan metode *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode *guided discovery* pada kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode Konvensional pada kelas kontrol
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan yang menggunakan metode *guided discovery* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu-ilmu model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik. Penggunaan model dan strategi pembelajaran yang tepat akan meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam mencapai target yang ditetapkan oleh guru yang bersangkutan.
2. Secara praktis, penelitian ini bagi guru kewirausahaan khususnya, yaitu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi penggunaan metode *guided discovery* dalam pembelajaran kewirausahaan akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.